Kyrandia II

THE HAND OF FATE

キランディアII　運命の手

ザ・レジェンド・オブ・キランディア
第2巻
ハンド・オブ・フェイト（運命の手）

取扱説明書

お買い上げ誠にありがとうございます。この「取扱説明書」をよくお読みの上、正しくお使い下さい。お読みになった後は、大切に保存して下さい。

ユーザー・サポートより

ゲームディスクが壊れたら

弊社では、製品の品質管理には万全を期しておりますが、万一、製品の立ち上げ不良等の問題が起きた場合は、無料で交換させていただきます。不良のディスクをスタークラフト宛お送りください。到着しだい新しいゲームディスクを返送いたします。ただし、ある程度ゲームをされた後に、製品の不良以外の理由で動作不能となりました場合は、別途修理代を請求させていただくことがあります。

また、操作中に誤ってゲームディスクを壊してしまった場合は、１，５００円を添えて弊社までお送りください。ゲームディスクを書きかえて返送いたします。

※上記の何れの場合も、交換、修理、書きかえは、以下の条件に当てはまる方はお受けできませんので、ご了承ください。

×ユーザー登録がされていない。
×別紙ユーザーサポートシートに所定事項を明記したものが同封されていない。

ゲームのご質問について

弊社では製品開発の障害になりかねないという事情から、電話によるご質問は一切お受けいたしません。もしわからないところがありましたら、８０円切手同封のうえ、封書でご質問内容と機種、郵便番号、住所、氏名、年齢、ユーザー登録番号を明記のうえ、弊社宛お送りください。また、ご質問内容だけでなく、現在の進行状況もできるだけ詳しく書いておいてください。なお、ご質問についてですが、以下の条件にひとつでも当てはまる場合お答えできませんのでご了承ください。

×このゲームでのユーザー登録がされていない。
×このゲーム（お持ちの機種用）が発売されてから１ヵ月たっていない。

ユーザー・サポートの実施期間

諸般の事情から上記ユーザーサポートは、このゲームが発売されてからの約２年間、１９９７年１０月１４日迄とさせて頂きます。何卒ご理解の上、ご了承願います。

ユーザー・サポートの受付時間

（平日）　ＡＭ１０：３０～１２：００
　　　　　ＰＭ　２：００～　４：００

※土、日、祭日は休みとさせて頂きます。

お問い合わせ先電話番号

株式会社スタークラフト　ユーザーサポート部　０４９３（５６）３９８８

目次

ゲームを始める前の準備

基本操作

ゲームを始める前の準備
ＰＣ－９８２１版編

●お買い上げになった製品は、以下の作業を一度行った後、遊ぶことができるようになっております。
　１．ゲームの準備をするプログラムが実行できる環境を作る。
　２．ゲームの準備をするプログラムを実行して、データの組み込み、起動ディスクの作成をおこなう。
　＊ゲームの準備をするプログラムを**インストーラ**と呼びます。
　＊２．の作業を**インストール**と呼びます。

作業１．ゲームの準備をするプログラムが実行できる環境を作る。
☞インストールを開始する前に、まず、**３．５インチ２ＨＤのブランク・ディスク（未使用のディスク）を１枚用意**して下さい。

☞次に、ブランクディスクのシステムフォーマットを、以下の順にて行います。
　１）通常の方法で本体を起動します。
　２）ブランク・ディスクを、ドライブにセットします。
　３）ＭＳ－ＤＯＳのフォーマットを実行します。
　（例）本体をハードディスクのドライブAで起動して、ドライブBのフロッピーディスクをシステムフォーマットする場合：
　　A>FORMAT B: /S↵

● FORMAT コマンドについて
　FORMAT コマンドは、MS-DOS の外部コマンドなので、FORMAT.EXE のファイルが必要です。FORMAT コマンド実行時に「コマンドまたはファイル名が違います.」というメッセージが表示される場合は、FORMAT.EXE がパス指定されたディレクトリ上に存在しているか、確認して下さい。

●以降、このディスクを**システムフォーマットされたディスク**と呼びます。ゲームをインストールする時は、必ずこの**システムフォーマットされたディスク**にておこなって下さい。

作業２．インストールを開始する。
　次頁よりハードディスク版、ＣＤ－ＲＯＭ版それぞれ分けて、インストール方法を説明いたしますので、よくお読みの上、準備を行って下さい。
　また、該当しない版の説明は読み飛ばしてもかまいません。

ゲームのインストール

ＰＣ－９８２１　ハードディスク版

ハードディスクへのインストール

☞以下の順にてインストールを行います。

　１）**システムフォーマットされたディスク**で本体を起動します。
　２）１）のディスクを抜いて、**製品のＤＩＳＫ１**をセットします。
　３）INSTALL↵　と入力します。
　４）画面に表示されるインストーラの指示にしたがって、操作します。
　※インストールを完了すると、**システムフォーマットされたディスク**は、ゲームの**起動ディスク**となります。

●インストール先のハードディスクのドライブ名を入力する際の注意

１．フロッピーディスクで本体を起動した場合、フロッピーディスクがドライブAになり、ハードディスクはフロッピーディスクの次のドライブになることに注意して下さい。
　(例) ハードディスク一台（区画１)、フロッピーディスクドライブが２機の環境で、フロッピーディスクから本体を起動した場合のドライブ名は、以下の通りとなります。
　　フロッピーディスク１：ドライブA
　　フロッピーディスク２：ドライブB
　　ハードディスク　　　：ドライブC

２．起動ディスク作成後にドライブ構成を変更すると、起動ディスクからゲームが起動できなくなる場合があります。このような場合は、INSTALL.EXE にて起動ディスクを作成しなおしてください。起動ディスクのみ作成する場合は、INSTALL.EXE にBオプションを指定して、以下の様におこなってください。
　　A>INSTALL B↵

●デバイスドライバについての注意

　起動ディスク作成時に MS-DOS 付属の HIMEM.SYS を必要とします。HIMEM.SYS がどのドライブに存在するか確認してください。

起動のしかた

☞**起動ディスク**をドライブにセットし、本体を起動します。**起動ディスク**のＤＯＳが立ち上がり、自動的にゲームがスタートします。

ゲームのインストール
ＰＣ－９８２１　ＣＤ－ＲＯＭ版

インストール方法の選択
☞ＣＤ－ＲＯＭ版では､次の３つのインストール方法の中から１つを選択します。

1. **フロッピーディスク**+CD-ROM（ハードディスク必要なし）
2. **ハードディスク**+CD-ROM（ハードディスク空き容量１Ｍバイト必要）
3. **ハードディスクのみ**（ハードディスク空き容量２０Ｍバイト必要）

※ゲームでのデータ読み込み速度は１→２→３の順に早くなります。

【インストール１（ハードディスク未使用）を選んだ方】
☞以下の順にてインストールを行います。
1）**システムフォーマットされたディスク**で本体を起動します。
2）1）のディスクを抜いて､**製品フロッピーディスク**をセットします。
3）INSTCD1↵　と入力します。
4）画面に表示されるインストーラの指示にしたがって、操作します。
※インストールを完了すると、**システムフォーマットされたディスク**は、ゲームの**起動ディスク**となります。

●デバイスドライバについての注意
　起動ディスク作成時に、MS-DOS 付属の HIMEM.SYS、EMM386.EXE、MSCDEX.EXE と NECCD.SYS 等の CD-ROM ドライバを必要とします。上記の４つのファイルがどのドライブに存在するか確認してください。
　インストーラに設定されてない CD-ROM ドライブをご使用の方は、インストール時に「その他」を選択してください。そして、起動ディスク作成後に、テキストエディター等で起動ディスクの CONFIG.SYS を書き換え、CD-ROM ドライバを起動用ディスクにコピーして下さい。

起動のしかた
☞**起動ディスク**と製品ＣＤ－ＲＯＭを各ドライブにセットし､本体を起動します。**起動ディスクのＤＯＳ**が立ち上がり、自動的にゲームがスタートします。

【インストール２（ハードディスク１Ｍバイト使用）を選んだ方】
☞以下の順にてインストールを行います。

1）**システムフォーマットされたディスク**で本体を起動します。
2）1）のディスクを抜いて、**製品フロッピーディスク**をセットします。
3）INSTCD2⏎　と入力します。
4）画面に表示されるインストーラの指示にしたがって、操作します。
※インストールを完了すると、**システムフォーマットされたディスク**は、ゲームの**起動ディスク**となります。

●インストール先のハードディスクのドライブ名を入力する際の注意

1．フロッピーディスクで本体を起動した場合、フロッピーディスクがドライブAになり、ハードディスクはフロッピーディスクの次のドライブになることに注意して下さい。
(例) ハードディスク一台（区画1)、フロッピーディスクドライブが２機の環境で、フロッピーディスクから本体を起動した場合のドライブ名は、以下の通りとなります。
　フロッピーディスク１：ドライブA
　フロッピーディスク２：ドライブB
　ハードディスク　　　：ドライブC

2．起動ディスク作成後にドライブ構成を変更すると、起動ディスクからゲームが起動できなくなる場合があります。このような場合は、INSTCD2.EXE にて起動ディスクを作成しなおしてください。起動ディスクのみ作成する場合は、INSTCD2.EXE にBオプションを指定して、以下の様におこなってください。
　A>INSTCD2 B⏎

●デバイスドライバについての注意

起動ディスク作成時に、MS-DOS 付属の HIMEM.SYS、EMM386.EXE、MSCDEX.EXE と NECCD.SYS 等の CD-ROM ドライバを必要とします。上記の４つのファイルがどのドライブに存在するか確認してください。
インストーラに設定されてない CD-ROM ドライブをご使用の方は、インストール時に「その他」を選択してください。そして、起動ディスク作成後に、テキストエディター等で起動ディスクの CONFIG.SYS を書き換え、CD-ROM ドライバを起動用ディスクにコピーして下さい。

起動のしかた
☞**起動ディスク**と製品ＣＤ－ＲＯＭを各ドライブにセットし、本体を起動します。**起動ディスクの**ＤＯＳが立ち上がり、自動的にゲームがスタートします。

【インストール３（ハードディスク２０Mバイト使用）を選んだ方】
☞以下の順にてインストールを行います。

1）**システムフォーマットされたディスク**で本体を起動します。
2）1）のディスクを抜いて、**製品フロッピーディスク**をセットします。
3）INSTHD⏎　と入力します。
4）画面に表示されるインストーラの指示にしたがって、操作します。
※インストールを完了すると、**システムフォーマットされたディスク**は、ゲームの**起動ディスク**となります。

●インストール先のハードディスクのドライブ名を入力する際の注意

1．フロッピーディスクで本体を起動した場合、フロッピーディスクがドライブAになり、ハードディスクはフロッピーディスクの次のドライブになることに注意して下さい。
(例) ハードディスク一台（区画1)、フロッピーディスクドライブが2機の環境で、フロッピーディスクから本体を起動した場合のドライブ名は、以下の通りとなります。
　フロッピーディスク１：ドライブA
　フロッピーディスク２：ドライブB
　ハードディスク　　　：ドライブC

2．起動ディスク作成後にドライブ構成を変更すると、起動ディスクからゲームが起動できなくなる場合があります。このような場合は、INSTHD.EXE にて起動ディスクを作成しなおしてください。起動ディスクのみ作成する場合は、INSTHD.EXE にBオプションを指定して、以下の様におこなってください。

```
A>INSTHD B⏎
```

●デバイスドライバについての注意

起動ディスク作成時に、MS-DOS付属の HIMEM.SYS、EMM386.EXE、MSCDEX.EXE と NECCD.SYS 等の CD-ROM ドライバを必要とします。上記の４つのファイルがどのドライブに存在するか確認して下さい。

インストーラに設定されてない CD-ROM ドライバをご使用の方は、インストール時に「その他」を選択して下さい。そして、起動ディスク作成後に、テキストエディター等で起動ディスクの CONFIG.SYS を書き換え、CD-ROM ドライバを起動ディスクにコピーして下さい。次に、本体をその起動ディスクで立ち上げ、INSTHD.EXE を再実行して下さい。

ゲームのスタート

☞**起動ディスク**をドライブにセットし、本体を起動します。**起動ディスク**のＤＯＳが立ち上がり、自動的にゲームがスタートします。

ゲームを始める前の準備
FM－TOWNS版編

＊ここでの説明には以下の用語を使用します。
ＦＤ（フロッピーディスク）　ＨＤ（ハードディスク）

☞ゲームを始める前に、Towns MENUで初期化したFDを用意してください。
＊FDにはセーブデータが保存されますので、**書き込み保護窓は閉じたままにします。**

起動のしかた
☞用意したFDをドライブ0に、CD-ROMをドライブにセットして、Townsの電源を入れます。
しばらくするとゲームが起動します。マウスまたはキーボードでプレイできます。
＊ドライブ0にセットしたＦＤはゲーム終了時まで取り出さないようにしてください。
＊高速モードに対応していますので、高速モードでのプレイを強くお勧めします。なお、高速モードの設定のしかたについては、Townsシステムソフトウェアに付属のマニュアルをお読みください。

英語バージョンについて
☞ゲームを起動してスタークラフトのロゴが表示されたときに、マウスの左ボタンと右ボタンを同時にクリックすると、英語バージョンでプレイできます。英語バージョンへ切替わると、確認音が鳴ります。なお、ゲーム途中での切替えはできません。

ＨＤ上でのプレイについて

HDを持っていて容量に余裕のある方は、HD上でのプレイを強くお勧めします。より快適にプレイできるばかりでなく、ゲーム中の音楽をCD-DAによって聴くことができます。

＊HD上でプレイするには、以下の環境が必要です。

１．Townsシステムソフトウェア　Ｖ２．１　Ｌ２０以降
２．メモリ実装量　　　３メガバイト以上
３．空きHD容量　　　約２０メガバイト

【インストール方法】

☞適当なディレクトリを作成し（例：HOF)、以下のファイルをコピーします。

起動ハードディスク上の	RUN386.EXE
ＣＤ－ＲＯＭ上の	HOF.EXE
	HOFINF.EXP
	HOFMAIN.EXP
	＊ .PAK（拡張子 .PAKの２３個のファイル）

＊セーブデータはHD上に保存されます。

●ＨＤにインストールしたときのアイテム登録について

インストールしたドライブの作成されたディレクトリ中にある［HOF.EXE］を「TownsOSアプリケーション」「ディレクトリ移動あり」で、アイテム登録します。通常は、パラメータは必要ありませんが、下記の設定が可能です。

・英語バージョンでプレイする場合　　　　　　/E
・音楽をCD-DAではなく、内蔵音源でプレイする場合　/F

ゲームのスタート

☞HD上からの起動時には、必ず「ハンド・オブ・フェイト」のCD-ROMをセットしてください。
☞登録したアイテムを選択し、実行してください。
＊サイドワーク機能には対応していません。

●ＣＤ－ＤＡについて

CD-DAはHD上でのプレイ時にのみ、ゲーム中に使用しています。あらかじめ、ご了承ください。

ゲームを解くためのヒントについて

PC-9821版では、製品ディスクの中に、[HINT.DOC] という名前でヒント・ファイルが入っています（ハードディスク専用版は、ディスク１０の中）。

FM-Towns版では、CD-ROMの中に [HINT.DOC] が入っています。

どうしても進行できなくなった場合は、ご覧になってください。

キランディアにおける錬金術の歴史

錬金術はキランディアの世界において、長年に渡り、重大な役割を演じてきました。そして、この物語の主人公であるザンシア（キランディアの中で最も若く、活力のある魔術師）もキランディアを恐ろしい運命から救うために、錬金術の産物を使うことになるのです。

先代の錬金術師たちは、キランディアの宝を産み出すことに執着していました。彼らは、豊富な鉛の固まりを金に換えることに力を注ぎ、それによってキランディアの住民たちの税金を無くしてしまったのです。

この歪んだ行為は瞬く間に王国じゅうに広がり、一般化してしまいました。平和と繁栄のすばらしき時代が訪れたのです。

錬金術が主として鉛を金に換える科学としてもてはやされたのが、この時代でした。金を蓄えることにほとんどの労力が注がれたために、他の錬金術の技術は失われていったのです。

しかし、ある時、どん欲なカトレイヌ侯爵に雇われたある悪どい錬金術師たちが、近くの宝庫に忍び込み、誰にも知られることなく、金を鉛に換えてしまいました。多くの君主たちはこれに気づくことなく、無益な鉛の山を蓄えていったのでした。そして、キランディアじゅうに不幸が訪れたのです。

ひとつの混沌とした時代が過ぎ去り、テリア王女が錬金術の力を制限する厳しい処置を採りました。長い統治がなされ、キランディア王室魔術師の秩序が形成されていったのです。こうして、錬金術は三つの基礎教養の一つとなっていきました。

錬金術が産み出されて数世紀後には、神秘性が次第に失われていきました。キランディア王室の錬金術師たちは、儀式に関わる人として、時には君主の身内や知り合いではない者たちが残っていったのです。

錬金術が再起されたのは、マスタード時代の後でした。ワーベーンのリンダが彼女の兄のベクナーの不可思議な死を王室魔術の錬金術であるとの疑いをかけたのでした。ベクナーの死についての告知を怪しんだリンダは、長年に渡って忘れられていた事柄を調査し、ベクナーの奇妙な病気の原因を突き止めようとしました。ベクナーの死に関しての新たな事実は明らかになりませんでしたが、次世代に渡る錬金術の再起がなされたのでした。
現代における偉大なる錬金術師たちの多くは女性です。リンダはワースベーンのドリスにおける有名な錬金術従事者の一人であったし、セセリアやワイルド、非常に有名なウィニフレッド、そして最も最近ではザンシアがあげられます。

ゲームを始める

初めてゲームを立ち上げると、オープニングが始まります。急いでいるか、すでに見ているのであれば、マウスの右ボタンをクリックするかＥＳＣキーを押して、オープニングを飛ばして先に進むことができます。
あなたは、このゲームの操作が簡単で、遊んで楽しいことがすぐわかるでしょう。すべてのキャラクタやゲーム・アイテムは、マウス及びキーボードで簡単に操作することができます。最初の数画面はザンシアにとって、すぐに危険とはなりませんので、楽しみながら自由に歩き回ってください。

マウスを使ってプレイする

キランディアにおけるゲーム進行はすべて、マウスを使って簡単に操作できます。左側のボタンを使います。右側のボタンは本編では使いません。
マウスは、モニター画面のカーソルに連結されており、マウスのどの動きも画面のカーソルによる動きに対応します。
あなたはエリア、または物の上にカーソルを移動してから、マウス・ボタンを押してゲームをプレイします。
このゲームの主人公の名前はザンシアです。あなたは、キランディアの場面のあちこちをクリックすることによって、ザンシアの行動ばかりでなく運命すらをコントロールします。画面の左側をクリックすると、ザンシアはその方向へ歩いて行きます。右側をクリックすると、ザンシアは右へ歩いて行きます。
多くの場合、ザンシアはクリックされた正確な場所へ向かって歩きます。まれに、あなたが望む場所へザンシアを歩かせることができない場合があります。このような場合は、ザンシアは進めるだけ歩いて行きます。もし気が変わったら、ザンシアが歩いている途中であっても、方向を変えることができます。

キーボードを使ってプレイする

キーボードを使ってキランディアを操作しても、マウスを操作した場合と同じ機能を果たします。矢印キーを使えば、画面のカーソルを巧みに操作できます。

好きな場所にカーソルを移動させてから、ＲＥＴＵＲＮキーまたはＳＰＡＣＥバーを押すと、マウスの左ボタンをクリックした場合と同じ機能を果たし、あらゆる移動やその他の行動を引き起こします。

場面を切り替える

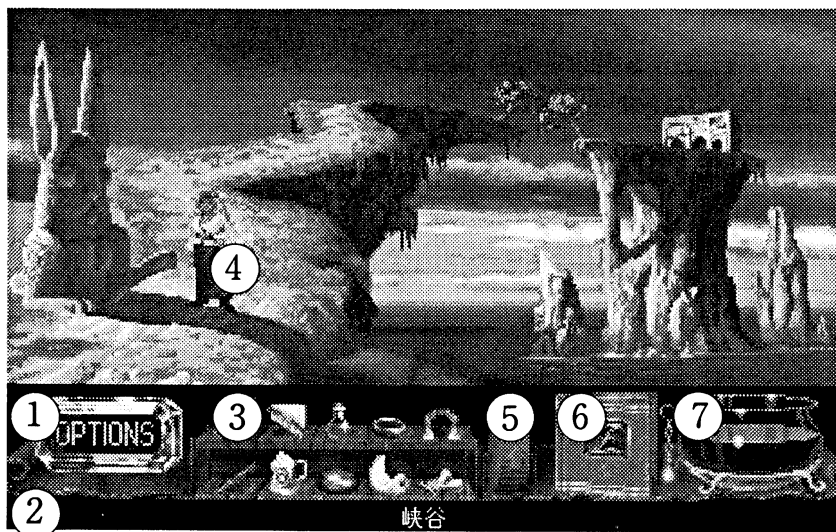
行かせたい方向の場面の端をクリックすることによって、ザンシアを現在いる場面の外へ歩かせることができます。彼女は端に歩いて行ってから、現在表示されているエリアの隣のエリアに現れます。

カーソルが場面の端やザンシアが通り抜けられる通路に置かれると、カーソルの形が変わることに注意してください。これは、そこでクリックすればザンシアが現在の場面から出て隣のエリアへ移動できることをプレーヤーに示すものです。

ザンシアはふつう上下左右に歩けますが、しばしば移動が制限されるエリアにいることに気づきます。ザンシアが通り抜けられないエリアに来ると、カーソルが「移動不可」サインに変わります。

アイテムの扱い

キランディアに登場する多くの物は、それらをクリックするだけで、ザンシアに拾わせたり、運ばせたり、使わせたりできます。例えば、ザンシアの家の床でブルーベリーを拾わせる場合は、ブルーベリーの上にカーソルを置いてクリックします。ここで、カーソルがブルーベリーの形に変わります。これは、そのブルーベリーをザンシアが持っていることを示します。マウスを動かすと、今度はそのブルーベリーを画面のあちこちに動かすことができます。

カーソルがブルーベリーの形に変わると、ザンシアは幾つかのことができます。画面下のアイテムスロットの一つにそのブルーベリーを移動し、クリックすることによって、ザンシアの背負っているナップサックの中にしまうことができます。ブルーベリーの形になっているカーソルは、ブルーベリーがナップサックにしまわれるか、場面のどこかに置かれるか、使われるか、または捨てられるまで残ります。ひとたびブルーベリーが彼女のナップサックにしまわれると、ザンシアはキランディアを動き回る間ずっとそのブルーベリーを持ち歩きます。

ブルーベリーにおけるもう一つの選択は、それを使うことです。キランディアでは数多くの物が見つかり、いろいろな物を利用することで、ザンシアを待ち受ける難問の幾つかは解決されます。ザンシアはブルーベリーを食べることもできるし、あるいは誰かに食べさせることによって好意を受け取るかもしれません。また、ポーションの原料としてブルーベリーを大釜に入れることもできるでしょう。

また、キランディアには数々のことを起こす場所や物があります。このような場所をクリックするか、そこで物をクリックすると、状況に応じた変化が現れます。例えば、ザンシアの家のしわくちゃの敷物をクリックすると、敷物の下から水の入ったフラスコを見つけることができます。ザンシアの上で水の入ったフラスコをクリックすれば、ザンシアは水を飲むことができます。空になったフラスコは他の液体を集めるために使います。沼地の水辺において、空のフラスコをクリックすると沼の水を集めることができます。

ザンシアはキランディアにいる人々のほとんどと、話をすることができます。人物をクリックすることによって、もっと長く話せることもあります。中には、ザンシアにある物を持ってくることを要求し、それを持ってきてからでないと話を続けようとしない人たちもいます。

ゲーム画面

①・・・オプション
②・・・メッセージ行
③・・・アイテムスロット
④・・・ザンシア
⑤・・・回転輪
⑥・・・魔法の書
⑦・・・大釜

キランディアのゲーム画面は区分しやすい二種類のエリアに分かれています。

画面の上部には、主人公であるザンシアが現在いる場所が表示されます。ザンシアを一方向へずっと移動させると、ゲーム画面が変わって、彼女のいる新たな周囲を表示します。プレーヤーであるあなたは、ザンシアを移動させない限り、キランディアの他のどのエリアも見ることはできません。

また、ゲーム進行上の条件が満たされない限り、ザンシアが近づけないエリアがあるかもしれません。例えば、ザンシアは船乗りのブレスに金貨を渡してからでないと、朝霧の谷に至る湖を渡れないかもしれないということです。

ゲーム画面の下部は4つの部分に分かれています。左側に、『OPTIONS』というラベルのついた黄色いジェムがあります。このアイコンをクリックすると、ゲームプレイが一時中断して、メニューが現れます。このメニューのボタンをクリックすることによってゲームデータのセーブ等を行うことができます。

下部画面の中央には、長方形のアイテムスロットが二列に並んでいます。このエリアは実際には4列あり、右側の回転輪をクリックすることによって列を回転させ、切り替えることができます。これは、ザンシアの『ナップサック』の中身をあらわしたものです。

下部画面の右側は、ザンシアの魔法の書と大釜を表示するために用意されたものです。ザンシアのほとんどの持ち物は盗まれてしまったのですが、家の近所を探索することによって、まもなく、魔法の書と大釜を取り戻すことができるでしょう。一度見つかってしまえば、これらはあなたの持ち物として永久に画面の右側に表示されます。

魔法の書をクリックすると、本の中のページを読むことができます。ページの下にある小さい矢印をクリックすることでページをめくり、『Close』ボタンをクリックして本を閉じます。

大釜は、ザンシアが幾つかの原料を混ぜ合わせて魔法のポーションを作るための道具です。大釜の上でアイテムをクリックすることによって、大釜にアイテムを入れます。
大釜の上でフラスコをクリックすることで、液体を混ぜ合わせたり、できたポーションをフラスコにしまったりします。

ザンシアにポーションを作らせる場合、次のことに気をつけてください。もし誤って、作りたいポーションの原料とは異なるものを入れてしまった場合、必要なポーションが作れないかもしれません。このような時には、もう一度最初からやり直したほうがよいでしょう。幸運にも、ザンシアの大釜には便利な『洗い流しハンドル』がついていて、間違って混ぜ合わせたポーションを捨てることができるのです。そして、ポーションを無事に作り終えたら、大釜の上で空のフラスコをクリックし、ポーションをフラスコに満たしましょう。

オプション・メニュー

ゲーム画面のオプション・ボタンをクリックすることによって「ゲームの設定」、「セーブした所から始める」、「ゲームデータを削除する」、「ゲームをセーブする」、「ゲーム終了」、「ゲーム再開」などのボタンのついたメニューが現れます。ボタンをクリックすると、それに対応するサブ・メニューが現れます。

セーブした所から始める

メイン・オプションの「セーブした所から始める」というボタンをクリックすると、セーブしたデータのメニューが現れます。そこで新しいゲームを始めるか、セーブしてあるデータをロードするかのどちらかを選択します。たくさんのデータをセーブできますが、メニューに一度に表示されるデータは５つだけです。矢印をクリックすると、あるだけのリストを上下に動かして表示できます。

ゲームをセーブする

メイン・オプションの「ゲームをセーブする」というボタンをクリックすると、セーブしたデータのメニューが現れます。現在プレイ中のゲームをセーブする場合、そのゲームを空きスロットに入れることも、すでにタイトルのついているスロットに保存することもできます。すでに使われているスロットにセーブすると、前のデータが現在セーブ中のデータと入れ替わります。

矢印をクリックすると、セーブしてあるデータのリストを上下に動かして表示します。セーブする箇所を決定すると、ネーム・ボックスが現れ、この中にセーブするデータ名を入力できます。そのデータ名にはアルファベットか数字で好きな名前をつけることができます。

実際に、こまめにデータをセーブすることをお勧めします。とりわけ、ザンシアが危険そうな行動を起こす前にセーブすることをお勧めします。

また、セーブしたデータを削除することもできます。

注意：ディスクのセーブ領域が不足し、新たにセーブ・データを作成できない場合、空きスロットは無くなってしまいます。このような場合には、不要になったセーブ・データを削除するか、すでにタイトルのついているスロットに重ね書きして置き換えるかのどちらかです。

ゲームの設定

音楽のスライド・バー：
ゲーム中の音楽のボリュームを調整できます。
（＊音楽がＦＭ音源の場合は、ON/OFFのみの仕様となっています。）

効果音のスライド・バー：
ゲーム中の効果音のボリュームを調整できます。
（＊効果音がＰＳＧ音源の場合は、ON/OFFのみの仕様となっています。）

歩行速度のスライド・バー：
ザンシアの歩く速度を調整できます。

メッセージ速度のスライド・バー：
テキスト表示速度を調整できます。

クレジット

オリジナル版

Executive Producer

Brett W.Sperry

Written and Directed by

Rick Gush

Programmed by

Michael Legg

Art Management

Louis Castle and Joseph B.Hewitt IV

Lead Artist

Rick Parks

Artists:

Cameron Chun Cary Averret Cindy Chinn
Elie Arabian Fei Cheng
Ferby Miguel Frank Mendeola Jack Martin
Jerry Moore Judith Peterson
Larry Miller Lenny Lee Louise Sandoval
Ren Olsen

Music & Sounds by

Paul Mudra
Frank Klepacki Dwight Okahara Patrick Collins

Additional Coding by

Jeseph Bostic

Phillip W.Gorrow Matt Collins Mark McCubbin

Quality Assurance by

Glenn Sperry

Michael Lightner William Foster Jesse Clemit

Jeff Fillhaber Kenny Dunne Tim Fritz

Chris McFarland Paul Moore Chris Toft

Jon Williams Chad Soares

Jared Brinkly

Manual,Package Design & Fulfillment by

Eydie Laramore Lisa Marcinko Lauren Rifkin

日本語版

プログラム／翻訳	関口 幸夫
音楽／効果音	阿保 剛
パッケージイラスト	KOMEDA ILLUSTRATION OFFICE
パッケージレイアウト	Pall Mall DESIGN OFFICE
協力（順不同）	松本 真理
	石澤 裕二
	佐藤 敏夫
	小金丸 利枝
	民岡 順三
	中澤 實